

Manual Operativo
Manada de
Lobatos y Lobernas
Fascículo 2



SCOUTS
DOMINICANOS

The background of the page is a lush, stylized illustration of a jungle. It features various types of green leaves, including large, heart-shaped leaves and smaller, pointed ones. Several thin, yellowish-green vines are shown, some hanging down and others curling into spirals. The overall color palette is dominated by different shades of green, from light lime to deep forest green, with the yellowish-green of the vines providing a subtle contrast.

Fascículo 2

CONOCIENDO LA UNIDAD



Agradecemos, de manera muy especial, a todas aquellas personas que dedicaron al menos un minuto de su tiempo para aportar ideas, opiniones, responder consultas, hacer revisiones y colaborar con algún material.

No hay manera de agradecer el aporte imprescindible e inestimable que han realizado para el futuro de los jóvenes de nuestra asociación y país.

Mi agradecimiento eterno,

Emanuel Pérez,
Coordinador de la elaboración de los manuales operativos

COLABORADORES

Nicole Pérez, Grupo Scout 7, Eugenio María de Hostos
Bertha Montecinos, Grupo Scout 14, San José de Calasanz
Nicole Madera, Grupo Scout 55, Rafael Valdivieso Jr.
Alberto Dorville, Grupo Scout 106, Gloria Kunhardt
Bismark Lantigua, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento Scout

OFICINA SCOUT NACIONAL, ASDI

Wilfredo Tavárez, Director Ejecutivo Nacional
María Vázquez, Asistente Nacional de Programa de Jóvenes (2019)

REGIÓN INTERAMERICANA

Mauricio Veayra, Director Regional de Programa de Jóvenes, Oficina Scout Mundial- Centro De Apoyo Interamérica
Asociación de Scouts de Perú, en figura de su Director de Programa
Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica, en figura de su Director de Programa

EQUIPO DE REVISIÓN MANUAL OPERATIVO MANADA

José Peguero, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento Scout
Yeycy Donastorg, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento y Asesora de Programa de Jóvenes (2019)
Luchy Botello, antigua viejo lobo
Miguel Muñoz, Coordinador Nacional Manada de Lobatos (2019)
Jaime Bernal, Director Nacional de Programa de Jóvenes (2019)

EQUIPO DE VALIDACIÓN MANUAL OPERATIVO MANADA

Miguel Rodríguez, Consejo Directivo Nacional
Juan Homaldo Veras, Consejo Directivo Nacional
Ruddy Simmons, Consejo Directivo Nacional

TEXTO Y REDACCIÓN

Emanuel Pérez, Coordinador de la elaboración de los manuales operativos

CORRECCIÓN DE ESTILO

Martha Ivanovich
Penélope Cisnero, Asistente Nacional de Programa de Jóvenes

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Betsy Montero

INDICE

CAPÍTULOS

PÁGINAS

5

FUNCIÓN DEL DIRIGENTE DE LA UNIDAD.....

8

6

MARCO SIMBÓLICO EN LA MANADA.....

18

7

VIDA DEL PEQUEÑO GRUPO EN LA MANADA.....

32



Capítulo



Función del dirigente de la unidad

Objetivos del capítulo:

Concientizar al adulto en el Movimiento Scout de su rol educativo en el proceso de crecimiento de los niños y niñas de 7 a 11 años mediante el acompañamiento, el desarrollo del programa relevante para ellos, el establecimiento de relaciones y el empoderamiento.



¿Cómo son los dirigentes que necesitamos?¹

Un hermano o hermana mayor que juega con sus hermanos y hermanas menores sin dejar de tener la edad que tiene, sin infantilizarse, con la admirable capacidad de reducir sus propias fuerzas para que el de menor edad desarrolle las suyas. Un hermano mayor siempre quiere lo mejor para sus hermanos, por lo que, además de jugar, también orienta, protege y corrige sin castigar. A un hermano mayor, por el testimonio que entrega, se le admira, se desea vivir aventuras con él, se le quiere, se respeta su palabra y se tiene la confianza de abrirle el corazón.

El equipo de trabajo

Para una correcta operación de la Unidad e implementación del Método Scout es fundamental el trabajo con un equipo de forma coordinada, apoyándose unos a otros. Que existan dirigentes de ambos sexos contribuye a que niños y niñas tengan referentes masculinos y femeninos, en un equipo estable y equilibrado de personas que se complementan, con relaciones cordiales y sinceras. Aunque cada Manada tendrá un equipo conformado según su realidad inmediata, el equipo ideal debería de estar conformado por:

*Un coordinador de Manada: Un adulto - joven de 25 años en adelante.

*Un asistente de Manada por cada 6 niños: adulto - joven de 22 años en adelante.

Un joven menor de 22 años no debe ser parte de este equipo de trabajo, pues tiene un programa aún por vivir y experimentar dentro del marco de su edad; así también se evita una rotación constante de jóvenes “dirigentes” o “en servicio”, que debido a su propio ciclo de vida comienzan a distanciarse, voluntaria o involuntariamente del día a día del grupo, por situaciones como: ingreso a la universidad, asignaciones de estudios, primeros trabajos, formalización de relaciones, proyectos personales, etc. Esta rotación afecta la continuidad de crecimiento de los jóvenes de la unidad, la estabilidad de la misma, el seguimiento de las tareas y la planificación a mediano y largo plazo.

Las reuniones del equipo de dirigentes de la unidad tienen gran importancia: programar, preparar las actividades, hacer el seguimiento de la labor educativa, evaluar la progresión y, en general, definir las líneas de actuación futura como equipo.

El reparto de las responsabilidades de los dirigentes debe hacerse en función de las aptitudes y actitudes de cada uno. Para el buen funcionamiento del equipo es necesario que haya un responsable, llamado coordinador de la unidad ya que es quien coordina todo el quehacer del equipo. Suele ser la persona que tiene más experiencia y conocimientos acerca de la unidad².



El coordinador de la unidad es el responsable de presentar los informes de desempeño de la unidad al Comité de Grupo y es el representante de la unidad en el mismo.

En la Manada, los dirigentes son llamados “**viejos lobos**”, pues es parte del ambiente de fantasía que procura el marco simbólico.

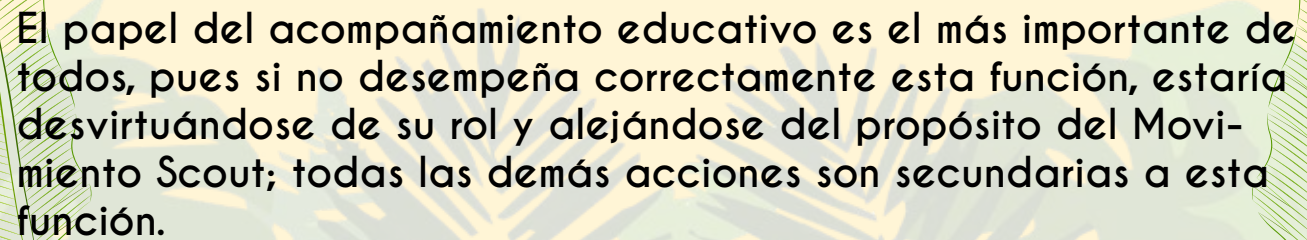
Papel del dirigente en la unidad

No existe al interior de la Manada una diferenciación rígida de las funciones del equipo de dirigentes como un colectivo y las de cada uno de sus miembros según su cargo. Cada equipo, de acuerdo a su experiencia, a las características de sus integrantes y al estilo de animación de

cada uno de ellos, debe distribuirse las tareas de una manera que le resulte cómoda³.

El dirigente es, principalmente, un educador: Responsable de que se den todas las condiciones para que cada experiencia vivida dentro de la unidad sea una experiencia educativa; consciente de las necesidades e intereses de los jóvenes sabe traducirlos en actividades, acompañamientos y experiencias generales que permitan su propio crecimiento, integrando las tareas anteriormente descritas.

Sabe orquestar el programa de jóvenes, que se define como: “*Todas las oportunidades de aprendizaje en el Movimiento Scout de las cuales los jóvenes pueden beneficiarse⁴”.*



El papel del acompañamiento educativo es el más importante de todos, pues si no desempeña correctamente esta función, estaría desvirtuándose de su rol y alejándose del propósito del Movimiento Scout; todas las demás acciones son secundarias a esta función.

En este sentido, el o la dirigente, independientemente de su función en la unidad, tiene tareas esenciales, las cuales son⁵ :

- Atender a las necesidades individuales de los niños y niñas, apoyar sus iniciativas y motivar su participación en las actividades.
- Contribuir al buen funcionamiento de las seisenas, velar por la integración entre sus miembros, renovar a los seiseneros/as en cada ciclo de programa y efectuar los cambios periódicos que sean necesarios.
- Colaborar en la elaboración, planificación, ejecución y evaluación de las actividades que se realicen en cada ciclo de programa.
- Colaborar en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los niños y niñas y asumir directamente estos procesos en relación a determinados integrantes de la Manada.
- Mantener una relación fluida con los padres de los niños y niñas cuya progresión personal sigue y evalúa y, según los casos, con los profesores u otros adultos que intervienen en su educación.
- Participar activa y regularmente en las reuniones de la Manada del grupo y en otras en que le corresponda.
- Asumir y desempeñar responsablemente las tareas administrativas y de organización que haya convenido con el equipo de dirigentes.

Para poder cumplir adecuadamente con su papel es indispensable que el dirigente⁶ :

• **Conozca a los niños.** Ese conocimiento debe comprender dos aspectos: por una parte, las características generales de los niños y niñas de 7 a 11 años y por otra, la particular e irreplicable forma de ser de cada niño y niña, la que no sólo depende de las características propias de la edad, sino que también de innumerables factores que provienen de su historia personal y del ambiente en el que actúan.

• **Sepa jugar.** Gracias a dirigentes que no olvidan su papel de adultos, que enriquecen, animan y regulan el juego de los niños y niñas, el juego producirá sus máximas posibilidades educativas.

• **Tenga una actitud educativa y responsable, refiriéndonos a: madurez y estabilidad emocional;** honestidad a toda prueba; entusiasmo constante; paciencia sin límites; disposición permanente a escuchar; trato

delicado y respetuoso; fuerte resistencia a la frustración, al fracaso, a la agresividad y a la tendencia al autoritarismo, estando dispuestos a recomenzar y reintentar una y otra vez.

• **Sea testimonio.** En el proceso de pensamiento y de acción de un niño o niña no se produce una relación lógica entre escuchar, analizar y actuar; sino más bien una relación casual directa y espontánea entre observar e imitar. Los dirigentes de Manada logran que los niños y niñas asimilen valores y actitudes más por su testimonio que por su palabra.

• **Aprenda siempre.**

• **Disponga de tiempo y se comprometa por un período determinado de tiempo en su cargo.**

• **Sepa comunicar lo que está haciendo.**

• **Forme equipo.**

¿Cuáles beneficios percibe un dirigente scout?⁷

Todos los que participan en organizaciones de servicio voluntario son motivados principalmente por los beneficios que la organización ofrece, como por ejemplo: mejorar el barrio o la comunidad, el crecimiento personal o desarrollar nuevas competencias. La agradable sensación que resulta de hacer algo relevante para el bien de la sociedad **constituye en sí mismo un fuerte motivo** para que las personas ofrezcan su tiempo y habilidades.

Los beneficios intangibles de ser acompañantes del crecimiento de los jóvenes son indescriptibles en sí mismos, sólo pueden ser explicados por la vivencia misma de que un o una joven se te acerque y te exprese lo importante que has sido para su vida; sin embargo, se pueden establecer algunos beneficios que los y las dirigentes reciben en su labor voluntaria en el Movimiento Scout, los cuales son:

***Beneficios sociales:** Recompensas como la amistad, el reconocimiento y el contacto social con énfasis en las relaciones interpersonales. Nos abre las puertas a un nuevo mundo de hermanos y hermanas en todo el mundo. Nos permite derribar barreras de estereotipos, paradigmas y otros elementos que nos separan como seres humanos; así como reconocimiento y proyección por parte de la comunidad.

***Beneficios ideológicos:** Recompensas que provienen de la satisfacción de trabajar para una causa en la que creemos.

***Beneficios de desarrollo:**

Recompensas intangibles: aprendizaje personal, descubrimiento de cosas, adquisición de nuevas habilidades y conocer a gente interesante, con énfasis en el desarrollo personal y logros individuales a través de la participación en una tarea colectiva.

***Beneficios de esparcimiento:**

Nos permite desconectarnos de la rutina del día a día, estar más en contacto con la naturaleza, exponernos a nuevos estímulos y actividades que nos generan bienestar y satisfacción lúdica.

Aspectos de relevancia a tomar en cuenta por un o una dirigente de la Manada

En general, es interesante:

- Crear un ambiente acogedor, de apoyo y confianza.
- Recordar que los cambios fisiológicos generan inseguridad.
- Entender y aceptar que los conflictos con los adultos son normales, sin despreciarlos ni magnificarlos.
- Escuchar y animar, no imponer ni criticar. Interesarse por entender la escala de valores de los jóvenes.
- Favorecer la reflexión, el compromiso y la responsabilidad. Razonar las decisiones, evitando el dogmatismo o el paternalismo.
- Favorecer la motivación y la capacidad de organización colectiva.
- Potenciar el trabajo en grupo. Conceder autonomía, asesorar y supervisar.

Capítulo



Marco simbólico en la Manada

Objetivos del capítulo:

Mostrar de forma práctica la importancia de los símbolos en el ciclo de vida de los jóvenes en esta unidad, qué es el marco simbólico, el papel que juega y su aplicación.





Símbolo y marco simbólico

Un símbolo es una imagen o figura que posee una característica que le permite representar una realidad, idea o concepto. Los símbolos se utilizan para representar determinados valores de un grupo o comunidad. De ahí que en todo símbolo haya un *significante* y un *significado*. El *significante* es la imagen sensible de algo y el *significado* es el concepto al cual ese *significante* hace referencia. Los símbolos comunican a través de la imaginación y la experiencia, sin necesidad de razonar o conceptualizar.

El marco simbólico es un conjunto de elementos que representan conceptos que el Movimiento Scout busca promover. Se refiere a todos aquellos elementos portadores de un significado, por ejemplo, el nombre de una unidad (lobato, scout, caminante, rover); las marcas de

identificación, tales como el uniforme, las insignias, las canciones, los cuentos y las ceremonias. Todos estos elementos ayudan a crear una atmósfera que porta los valores y el propósito del Movimiento, y los hace más accesibles a los jóvenes.

El marco simbólico va cambiando en cada unidad para corresponderse con el nivel de madurez de los jóvenes, centrándose en la necesidad educativa de cada grupo de edad. En la Manada, la necesidad educativa en la que se enfoca es **“el aprender a vivir juntos en un ambiente de fantasía”**.

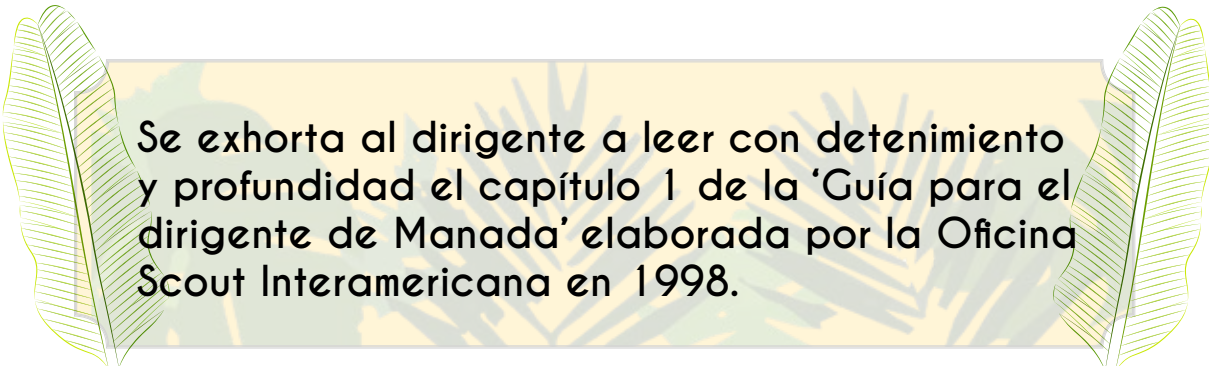
Comprensión del ciclo de vida y características de los niños y niñas en esta unidad

La niñez es una etapa de crecimiento físico, intelectual, emocional y moral⁸

La niñez es la tercera etapa del desarrollo del ser humano. Es posterior a la infancia y precede a la adolescencia. Normalmente esta etapa del crecimiento de la vida humana se sitúa entre los 6 y 12 años.

Coincide con la escolarización o ingreso de los niños y niñas en la escuela, lo que significa la convivencia con otros seres humanos de su misma edad y, por lo tanto, iguales en derechos, deberes y requerimientos de atención.

Las exigencias del aprendizaje escolar trabajan y estimulan el desarrollo de sus funciones cognitivas. A través de los juegos el niño o niña estudia, desarrolla y adquiere múltiples capacidades que le ayudarán en la vida como el sentido del deber, el respeto al derecho ajeno, el amor propio, entre otros. También en esta etapa del crecimiento se desarrolla su pensamiento lógico, aprendiendo a controlar la imaginación desbordante que impera en la infancia. El niño se vuelve más objetivo siendo ya capaz de diferenciar la realidad de la fantasía.



Se exhorta al dirigente a leer con detenimiento y profundidad el capítulo 1 de la 'Guía para el dirigente de Manada' elaborada por la Oficina Scout Interamericana en 1998.

Características de la etapa de la niñez:

- El contacto con otros niños y niñas influye en el proceso de socialización y en la adquisición de capacidades de relación con otros seres humanos.
- El desarrollo de capacidades cognitivas como la percepción, la memoria y el razonamiento.
- La adquisición del sentido del deber, el respeto al derecho ajeno, el amor propio, entre otras capacidades.
- El desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de distinguir entre realidad e imaginación.

El papel del marco simbólico⁹

El marco simbólico se presenta como un ambiente de referencia que refuerza la vida en común en la unidad, contribuyendo a dar coherencia a todo lo que se hace. Ofrece ciertas ventajas educativas que son:

- Incentivar la imaginación y desarrollar la sensibilidad.
- Reforzar la pertenencia a una comunidad que se encamina a un mismo propósito.
- Permitir a los dirigentes presentar los valores scouts de manera atractiva.
- Dar unidad a las actividades que se hacen.
- Motivar y dar importancia al logro de los objetivos personales.

Finalmente, un marco simbólico puede abrir el camino al desarrollo espiritual a través del hecho que se basa en los valores contenidos en los principios del Movimiento Scout. Puede estimular a los jóvenes a explorar y examinarse a sí mismos, sus relaciones y su vida en general, yendo más allá de lo material, de la vida cotidiana, transformando, durante un tiempo, lo ordinario en extraordinario, lo imposible en lo posible, lo inobservable en lo que puede sentirse intuitivamente.

Detalles del marco simbólico en la Manada

El marco simbólico en la Manada es **“el ambiente de fantasía”**. Propone a los niños y niñas ser parte del Pueblo Libre. Como fondo motivador utiliza las historias del Libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling. A través de este fondo motivador se crea una atmósfera especial que se vive en la Manada, donde niñas y niños son parte importante de un grupo que hace cosas divertidas e interesantes y que, aprovechando la forma de pensamiento de los niños de esta edad, logra desarrollar la propuesta del Moviendo Scout de una manera comprensiva y agradable.

Se apoya en tres dinamismos esenciales propios de la edad:

- El gusto por descubrir cosas nuevas
- La necesidad de pertenecer a un nuevo grupo amigable.
- El interés por la fantasía como medio creador.

En la *Guía para el dirigente de Manada* de la Oficina Scout Interamericana (OIS), se encuentra una síntesis de la historia de Mowgli, sobre la que se basa la construcción del ambiente de la selva, marco simbólico del lobatismo. El Libro de la Selva, constituido por los primeros 8 capítulos del Libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling, narra las múltiples aventuras que vivió Mowgli en la selva de Sezonee, pero en los capítulos restantes también hay historias y personajes fascinantes, algunos de los cuales son utilizados como símbolos de algunas áreas de crecimiento como son Kotik y Rikki-Tikki-Tavi.

Es importante para los dirigentes de Manada leer de manera íntegra el Libro de las Tierras Vírgenes, ya que en el mismo encontrarán una fuente importante de historias para utilizar en las actividades con los lobatos y lobeznas y enriquecer el programa que brindarán a los niños y niñas.

Elementos del marco simbólico en la Manada

Este marco simbólico de la Manada se refuerza con diversos elementos, entre los que destacan:

Elementos tangibles:

- **El uniforme y sus insignias:** Flor de lis nacional, flor de lis mundial, pañoleta, insignias de progresión, especialidades, etc.; que lleva los elementos propios de la unidad.
- **Cubil:** Es el espacio donde la Manada tiene sus cosas, guarda su tótem, el libro de oro de la Manada y los elementos para las actividades.
- **El libro de oro:** Contiene la memoria histórica de la Manada, está decorado e identificado con los colores de la Manada, contiene fotos, cartas, reseñas, relatos, fechas de promesas, las firmas de los miembros de la Manada, etc.
- **Bandera de la unidad:** En caso de que la unidad posea una bandera que los identifique, ésta lleva elementos que identifican al grupo y las características de la Manada.

- **Tótem:** Objeto de la naturaleza (animal, planta, etc.) que actúa como símbolo o emblema colectivo y al que una tribu o un individuo venera y otorga un valor protector o considera como antepasado. En el Tótem de la Manada se representa la historia y la presencia de cada lobato y lobeza en la misma, de una manera visible y que narre la vida de la Manada. Su construcción tiene en cuenta una figura que puede ser la cabeza de un lobo o una figura lobo en posición de Gran Clamor; la figura está sujeta sobre una base redonda de madera o cualquier material que la soporte y alrededor de ésta cuelgan cintas de colores que representan a cada uno de los lobatos y lobezas. La figura y la base estarán puestas sobre un bordón, en el cual se podrán escribir los acontecimientos más importantes de la Manada, tales como: celebraciones, lobatos y viejos lobos que han pasado por la Manada, fechas importantes, y participación en eventos entre otros, así como representaciones de los animales más representativos de la sección (Bagheera, Baloo, Kaa etc.).

- **El color amarillo:** Color de la energía y alegría que identifica la vida en la Manada.

- **Flor Roja:** Es el término con que nos referimos a la fogata.

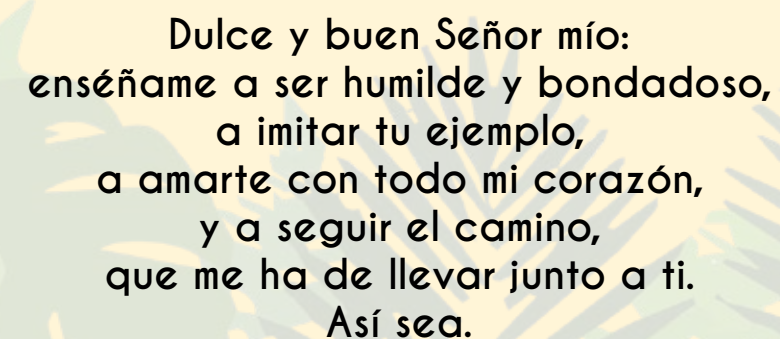
- **Ceremonias:** Tales como las de la promesa, etapas de progresión, pase a la Unidad Scout.

- **Gran Clamor:** Es la ceremonia en que la Manada ratifica su propósito de hacer siempre lo mejor y su amor y fidelidad a Akela.

Elementos intangibles:

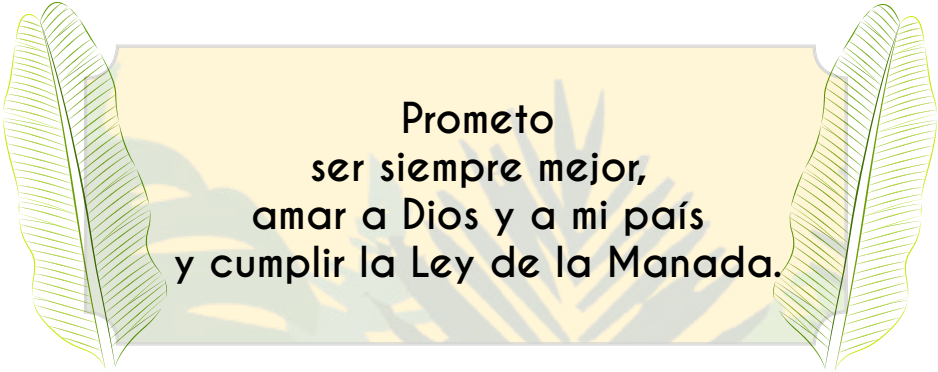
- **Lema:** ¡Siempre mejor!

- **Oración de la Manada:**



Dulce y buen Señor mío:
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón,
y a seguir el camino,
que me ha de llevar junto a ti.
Así sea.

- **Promesa del lobato:**



Prometo
ser siempre mejor,
amar a Dios y a mi país
y cumplir la Ley de la Manada.

- Ley de la Manada

El lobato y la lobezna:

- Escucha y respeta a los otros.
- Dice la verdad.
- Es alegre y amigable.
- Comparte con su familia.
- Ayuda a los demás.
- Cuida la naturaleza.
- Desea aprender.

- **Ambiente de la selva:** Nombres y símbolos de la selva (nombre de la Manada, nombres de los dirigentes, símiles de comportamientos y actitudes con animales de la selva).

- **Juegos, canciones, danzas, historias, representaciones** y otras actividades.

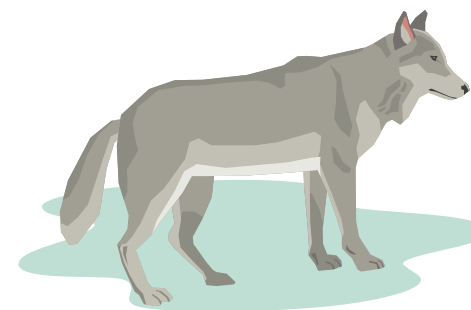
Los animales de la selva

En la selva de Sezonee hay muchos animales que representan atributos humanos positivos y negativos. Los dirigentes de la manada adoptan el nombre de uno de los animales amigos de Mowgli, dependiendo de las cualidades que quiere resaltar. El coordinador o coordinadora de la Manada siempre es Akela.

A continuación se presenta una lista de los principales animales de la selva de Sezonee:

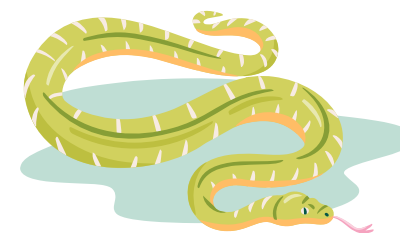


Valores o cualidades positivas:



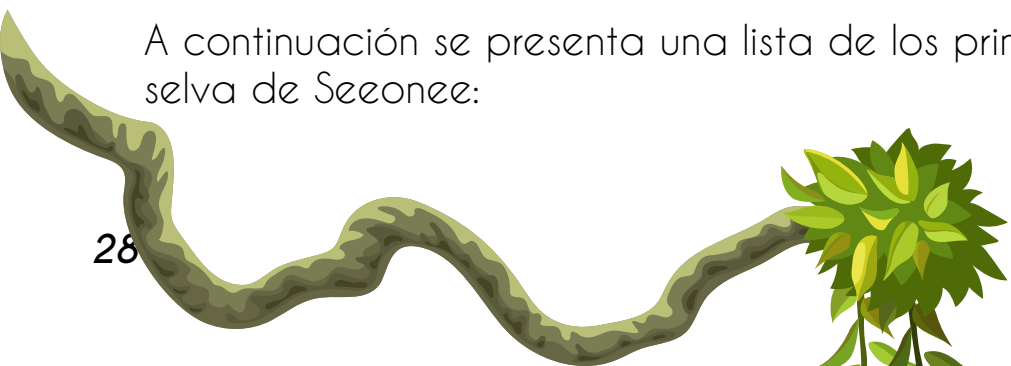
AKELA: Es el viejo lobo gris, jefe de la Manada de Sezonee, el mejor cazador y el que más experiencia tiene. Guía la manada con sabiduría y justicia.

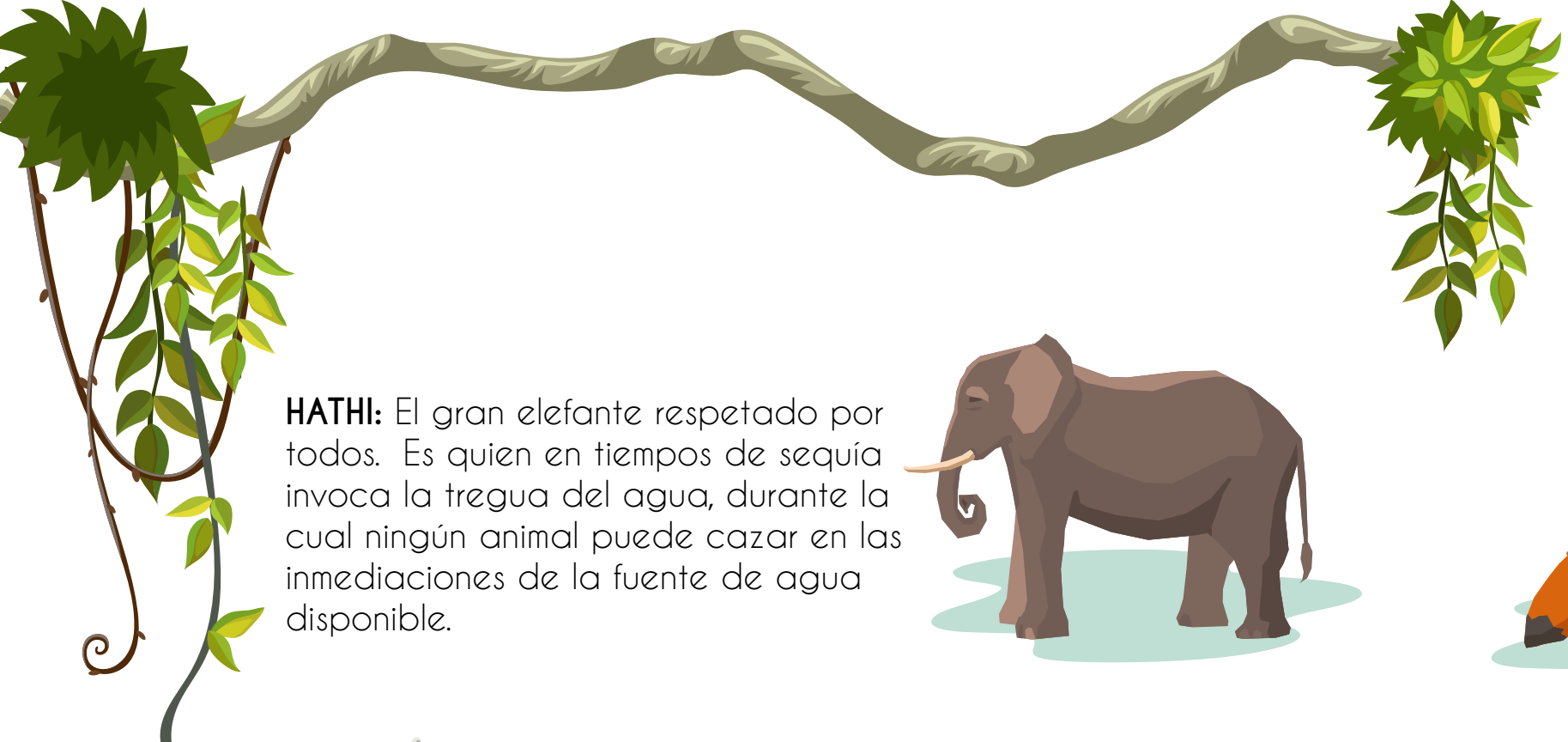
BAGHEERA: Es la gran pantera negra, astuta y sabia, que enseña a Mowgli los secretos de la selva, a cazar con rapidez y sigilo, y a seguir las pistas de las presas.



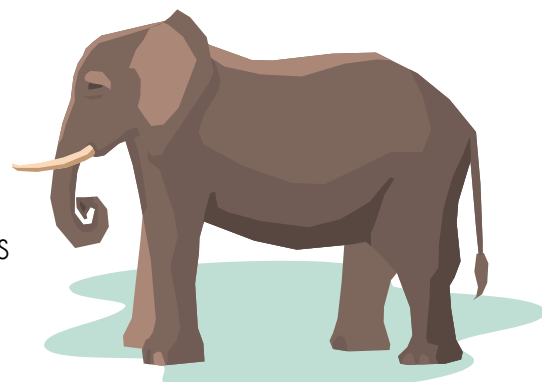
KAA: La serpiente pitón de 9 metros, vieja y sabia como la selva. Ayuda a Mowgli a escapar de los Bandarlog, enseña a Mowgli a respetar y ayudar a los animales de la selva.

BALOO: Es el viejo oso pardo que enseña a los lobatos del pueblo libre la ley de la selva y además enseña a Mowgli las palabras mágicas para solicitar ayuda a todos los animales de la selva en caso de necesidad: "Tú y yo somos de la misma sangre".





HATHI: El gran elefante respetado por todos. Es quien en tiempos de sequía invoca la tregua del agua, durante la cual ningún animal puede cazar en las inmediaciones de la fuente de agua disponible.



TABAQUI: Es el chacal cobarde, chismoso y lameplatos que no tiene ley ni familia. Ayuda a Shere-Khan por interés, para que le deje los restos de su caza, pero huye al menor problema.



RAKSHA: Es la loba que ejerce el papel de madre de Mowgli. Su nombre, Raksha significa “demonio”, porque era una cazadora ágil y precisa. Impone respeto y muestra su fuerza y decisión para defender a sus cachorros.

BANDAR-LOGS: Son unos monos vagos, sucios y desordenados que no tienen ley ni llevan a término ningún propósito.



Antivalores o cualidades negativas:

SHERE-KHAN: El tigre, cobarde y traicionero. No cumple la ley de la selva y quiere acabar con Mowgli. Es el único animal de la selva que se atreve a matar al humano sin importarle las consecuencias que esto puede traer a toda la selva.



Capítulo



Vida del pequeño grupo en la Manada

Objetivos del capítulo:

Explicar al adulto en el Movimiento Scout cuál es la dinámica que se vive en la Manada para que pueda entender los procesos de la seisena como pequeño grupo, los órganos de toma de decisión y su papel en todo esto.

La Manada¹⁰

El clima educativo en la Manada se refuerza con una fábula – la historia del pueblo libre / la manada de Sezonee – que junto a otros elementos le sirve de marco simbólico.

Dentro de ese marco, la vida de la Manada se desarrolla como una sociedad concreta, formada por los niños y niñas, y los dirigentes que la integran y, como toda sociedad, tiene una determinada estructura, un sistema de organización y unos códigos internos de conducta por los cuales se rige.

Lo que la diferencia de otras sociedades es que se trata de una sociedad de jóvenes que funciona en base a un sistema de equipos, donde los niños y niñas que la conforman establecen relaciones profundas y duraderas con otros niños y niñas de su misma edad, comparten sus intereses e inquietudes, persiguen los mismos objetivos, buscan soluciones comunes, intercambian experiencias, descubren la realidad y juntos crecen física y espiritualmente.

En resumen, esta sociedad es una escuela de educación activa, que integra a la vida de todos los días la asimilación de valores, el aprendizaje de la convivencia y la experiencia de hacer bien las cosas.

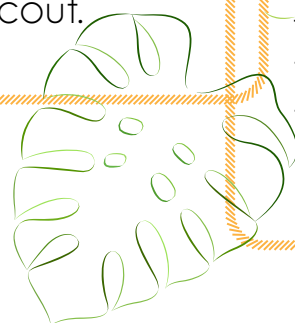


¹⁰ Manual de Rama Lobatos, Asociación de Guías y Scouts de Chile, 2014

La Manada debiera estar integrada por alrededor de 24 niños entre 7 y 10 años y 4 adultos (1 por seisena), los que se reúnen al menos una vez a la semana, aproximadamente durante dos o tres horas. Entre 18 y 24 lobatos es el número ideal de integrantes de una Manada. Se ha determinado que menos de 18 integrantes reduce las posibilidades de intercambio y de organización de actividades colectivas atractivas y un número mayor a 24 dificulta la organización y disminuye la atención que debe dársele a cada niño en particular.

Cómo integrar niños y niñas a la Manada¹¹

- Visita las escuelas cercanas y con el permiso y apoyo de sus autoridades invita a los niños y niñas a participar.
- Visita las organizaciones de tu comunidad: centros comunitarios, grupos vecinales, clubes deportivos, empresas, iglesias. Invita a los adultos que en ellas participan a acercarse con sus hijos al grupo scout.
- Apoya estas presentaciones con material escrito atractivo y breve, el cual puede ser proporcionado por la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc. (ASDI) o elaborado especialmente por el equipo de viejos lobos.
- Organiza un día especial en que lobatos y lobeznas invitan a la reunión de Manada a un amigo o amiga que no forma parte de ella. Varios invitados volverán y se integrarán permanentemente.

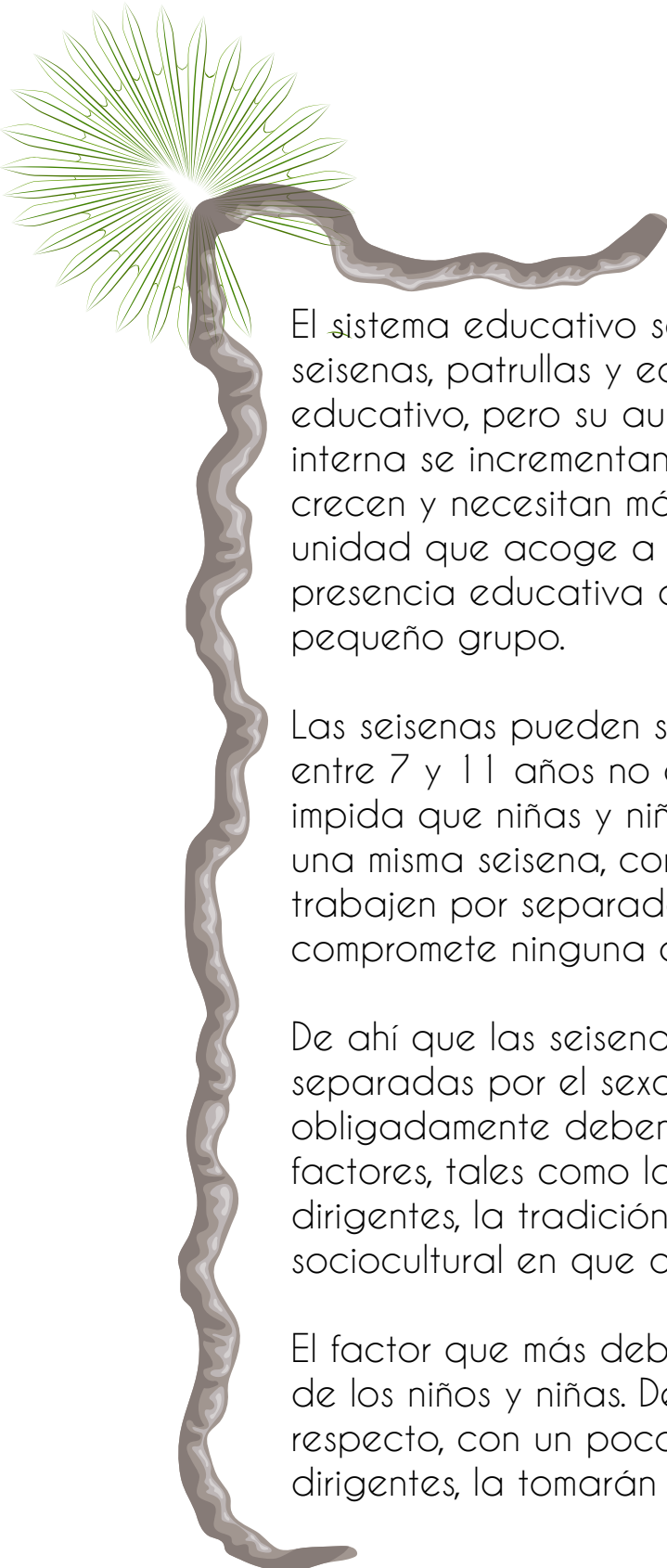


La Seisena¹²



Para la organización de los niños y las niñas, y el mejor funcionamiento de la Manada, los dirigentes la dividen en grupos llamados seisenas, que como su nombre lo indica, están integradas por 6 lobatos y lobeznas.

Las seisenas son grupos que facilitan la organización y desde el punto de vista educativo no llegan a ser “comunidades de vida”, como en la Unidad Scout lo son las patrullas o en las ramas mayores los equipos, por lo que las actividades se realizan más frecuentemente a nivel de Manada que en los pequeños grupos.



El sistema educativo scout -basado en pequeños grupos- seisenas, patrullas y equipos, siempre constituyen un núcleo educativo, pero su autonomía y la intensidad de su vida interna se incrementan a medida que los niños, niñas y jóvenes crecen y necesitan más independencia. A la inversa, la unidad que acoge a los pequeños grupos, disminuye su presencia educativa a medida que aumenta la del respectivo pequeño grupo.

Las seisenas pueden ser mixtas o separadas por sexo, ya que entre 7 y 11 años no existe ninguna razón educativa que impida que niñas y niños trabajen permanentemente juntos en una misma seisena, como tampoco existen objeciones a que trabajen por separado. En otras palabras, la alternativa no compromete ninguna cuestión de carácter fundamental.

De ahí que las seisenas no necesariamente deben estar separadas por el sexo de sus integrantes ni tampoco obligadamente deben ser mixtas. Ello dependerá de muchos factores, tales como la formación y experiencia de los dirigentes, la tradición de la Manada, el ambiente sociocultural en que actúa, entre otros.

El factor que más debiera ser tomado en cuenta es el deseo de los niños y niñas. De ahí que la mejor decisión a este respecto, con un poco de ayuda objetiva e imparcial de los dirigentes, la tomarán los propios lobatos y lobeznas.

Las seisenas sirven en 2 grandes vertientes: para la organización y para la participación¹³

Para la organización porque:

- Facilitan la realización de algunas actividades fijas tales como: formaciones, ceremonias, administración del diario mural, aseo del cubil y otras tareas periódicas.
- Permiten montar juegos y actividades variables de corta duración que no requieren planificación previa ni creación de equipos especiales.
- Mantienen la estabilidad de la Manada como conjunto.
- Reducen el riesgo y aumentan la seguridad en desplazamientos y actividades al aire libre.



Para la participación porque:

- Facilitan el análisis de la propuesta de actividades recibida de los viejos lobos, la preparación de la propuesta que los niños y niñas hacen a su vez a la Manada y la selección de actividades mediante los juegos democráticos.
- Permiten realizar y evaluar las actividades anteriores, aunque no siempre se hayan desarrollado por seisenas.
- Aportan a la progresión personal de sus integrantes.
- Profundizan los vínculos entre los niños y niñas.



Participación transitoria en la seisena

La participación de un lobato o lobezna en una seisena es esencialmente transitoria, ya que sus integrantes cambian cada cierto tiempo; pero las seisenas son estables y se identifican de manera permanente con los colores de la seisena.

Es recomendable que las seisenas permanezcan sin alteraciones durante un ciclo de programa; que los cambios de integrantes coincidan con el cambio de ciclo; y que obedezcan a la necesidad de mantener un equilibrio en el grupo, al deseo de generar vínculos entre determinados niños y niñas o a los requerimientos de las actividades programadas para ese ciclo.

Los seiseneros

Cada seisena es dirigida por un seisenero o seisenera elegidos directamente por sus compañeros sin intervención de los dirigentes. Dado el carácter de pequeña organización operacional que tiene la seisena, el seisenero o seisenera tendrá más o menos atribuciones según lo estimen necesario los dirigentes, de acuerdo a las necesidades de la Manada y a las posibilidades que el niño o niña tenga de ejercer una responsabilidad.

La permanencia de los niños y niñas en este cargo será equivalente a la duración de un ciclo de programa. De esta manera, en un año normal -en que se desarrollan de 2 a 4 ciclos de programa- se sucederán varios seiseneros/as en cada seisena; y como lo mismo ocurrirá todos los años, cada niño o niña tendrá la posibilidad, durante su permanencia en la Manada, de ejercitarse en el liderazgo de una seisena en al menos dos oportunidades.

Por este motivo, la elección al interior de una seisena deberá estar circunscrita a aquellos niños o niñas que no hayan ocupado el cargo con anterioridad; y si todos han desempeñado esta función, a aquellos que lo han hecho sólo una vez.

La existencia del seisenero o seisenera responde tanto a razones organizativas como de participación. Un responsable al interior de la seisena podrá facilitar ciertos movimientos o instrucciones, sirviendo su trabajo de apoyo al que realizan los dirigentes: recordar una fecha, entregar ciertos materiales, ordenar a sus compañeros antes de una actividad y muchos otros.

Las atribuciones de los seisneros y seisneras varían según las actividades antes mencionadas y de acuerdo a la experiencia del niño o niña que ejerce temporalmente la función. En la mayoría de esas actividades, la seisena siempre estará acompañada de un dirigente.

Estructura de toma de decisión en la Manada¹⁴

Tal como la manada de Sezonee, que congregaba a todos los lobos en torno a la Roca del Consejo, nuestra Manada también reúne a sus miembros en un organismo máximo que, siguiendo la tradición del Pueblo Libre, se llama Consejo de la Roca. En él participan los dirigentes y todos los lobatos y lobeznas, hayan hecho o no su promesa.

Aspectos diferenciadores del Consejo de la Roca de otras actividades de la Manada:

• Se realizan como máximo una vez al mes

Es conveniente que lobatos y lobeznas comprendan que hay reuniones que son más especiales que otras, ya que en ellas se adoptan decisiones que no se discuten todos los días y que pueden provocar cambios permanentes para el futuro.

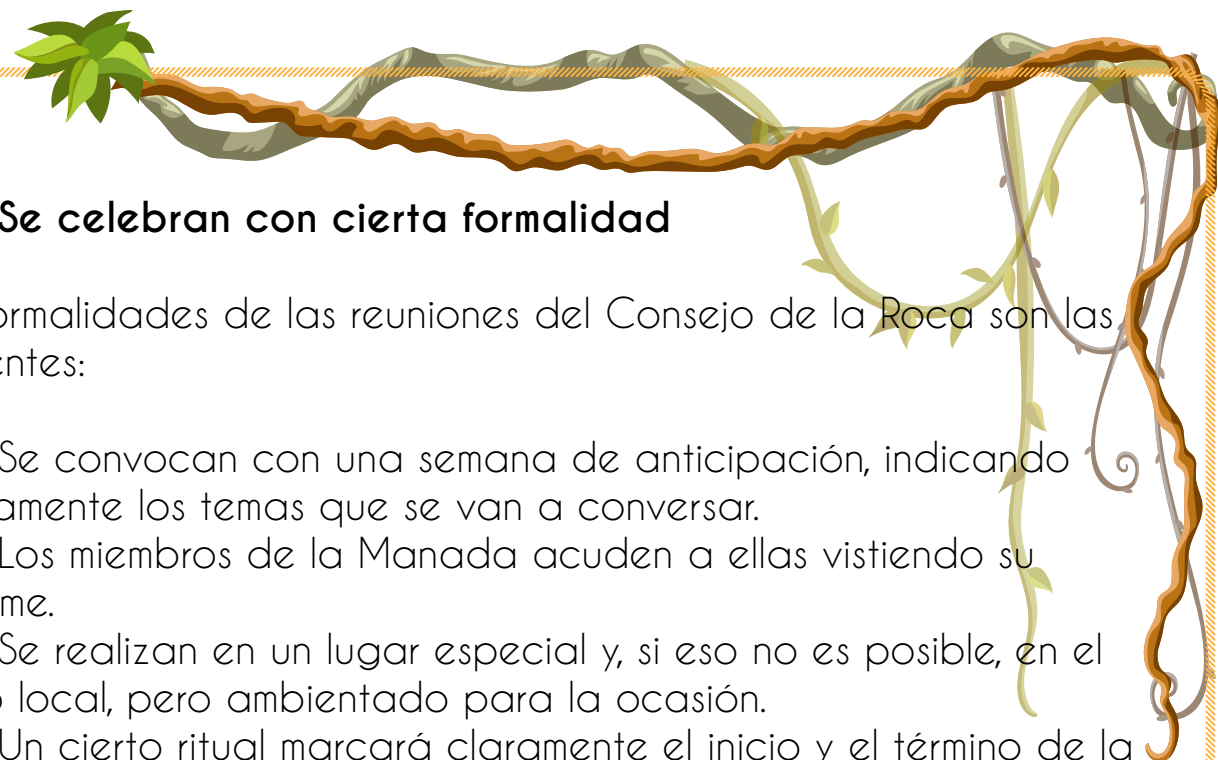
Por ese motivo, las reuniones del Consejo de la Roca se distancian unas de otras con al menos un mes de diferencia. Lo ideal es hacer dos reuniones de Consejo de la Roca durante un ciclo de programa, esto es aproximadamente cada 45 días.

• En ellas se tratan sólo determinados asuntos

En el Consejo de la Roca sólo se deciden asuntos que son muy especiales para sus miembros o muy importantes para la vida de la Manada, tales como:

- a) Recepción de nuevos integrantes.
- b) Despedida de lobatos y lobeznas que parten a otra unidad o de dirigentes que dejan la Manada o se reubican en otras funciones.
- c) Aprobación del calendario de actividades de un ciclo de programa.
- d) Evaluación del programa durante un ciclo.
- e) Otros asuntos importantes o especiales que puedan surgir.

En ningún caso se analizan temas organizativos o de rutina, ya que ellos se discuten en las reuniones habituales de Manada que normalmente se efectúan muy brevemente todas las semanas, al comienzo o al término de las actividades.



- **Se celebran con cierta formalidad**

Las formalidades de las reuniones del Consejo de la Roca son las siguientes:

- a) Se convocan con una semana de anticipación, indicando previamente los temas que se van a conversar.
- b) Los miembros de la Manada acuden a ellas vistiendo su uniforme.
- c) Se realizan en un lugar especial y, si eso no es posible, en el mismo local, pero ambientado para la ocasión.
- d) Un cierto ritual marcará claramente el inicio y el término de la reunión: el himno de la Manada, el Gran Clamor, una reflexión especial.

No obstante estas formalidades las reuniones deben ser sencillas, dinámicas y durar entre **20 y 30 minutos**; los dirigentes deben limitar sus intervenciones al mínimo necesario; todos los niños y niñas deben tener la oportunidad de dar brevemente su opinión si lo desean y todas las opiniones deben ser escuchadas con respeto.

No es necesario crear otros organismos en la Manada además del Consejo de la Roca, ya que si la Manada tiene otros “consejos” se corre el riesgo de distraer demasiado tiempo en programar en vez de invertirlo en hacer las actividades que es donde ocurre la experiencia educativa.



No hay otro consejo en la Manada que no sea el Consejo de la Roca

Equipo de dirigentes de la unidad: Lo componen todos los dirigentes y adultos voluntarios que apoyan la unidad. Es el responsable de la ejecución del programa en la Manada, brindando el contenido educativo, apoyando el desarrollo personal de cada niño y niña y evaluando las actividades y los ciclos de programa. Toma todas las prevenciones relacionadas con la seguridad en la animación del Programa de Jóvenes y aporta las acciones y actividades necesarias para la correcta implementación del Método Scout y el complemento educativo de los jóvenes.

